I Progetti

FORThnet

Brain Workers Network

Osservatorio Diritti

Webzine OSMAK

Forte Prenestino CSOA
www.forteprenestino.net
forte@ecn.org

www.forteprenestino.net/cybersyn2

CyberSyn II

Cybersyn II è un'infrastruttura di rete in corso di realizzazione al Forte Prenestino di Roma, che ha come intento l'implementazione di strumenti con due scopi principali:

- fornire strumenti di cooperazione utilizzabili sulla Rete dalla galassia emergente dei brainworkers.

- fornire strumenti per incrementare il grado di coordinamento di un Centro Sociale come il Forte Prenestino senza intaccare l'autonomia interna che lo caratterizza.

Cybersyn è un acronimo di *Cybernetics* (cibernetica) e *Synergy* (sinergia). Il nome richiama l'originale Progetto Cybersyn che fu realizzato nel Cile di Salvador Allende per fornire nuovi strumenti di governo democratico per l'Area di proprietà sociale sfuggendo alle alternative del libero mercato e della pianificazione.

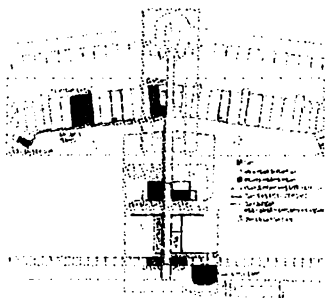
In Cybersyn furono anticipati molti dei concetti organizzativi e tecnologici oggi comunemente utilizzati come l'organizzazione a rete, l'elaborazione distribuita, il workflow e il knowledge management.

Oggi il lavoro ed i sistemi economici (anche grazie, in parte, a quel progetto dimenticato) sono radicalmente cambiati. In una economia basata sulla conoscenza, l'area di proprietà sociale fondamentale è quella della comunicazione e del sapere.

In questo nuovo contesto con gli strumenti oggi a disposizione le potenzialità dell'autorganizzazione sistemica si pongono in modo incredibilmente più avanzato e con possibilità un tempo impensabili.
Cybersyn II vuole iniziare a sperimentare queste possibilità.

CyberSyn II si basa su quattro progetti integrati: FORThnet, BWN - Brain Worker's Network, Osservatorio diritti, Osmak.

FORThnet

Il progetto di *freenet* in un Centro Sociale come il Forte Prenestino parte dalla logica di inserirsi nella trama della città situandosi all'interno della rete di relazioni già presenti nel territorio. Si parte cioè dalla città effettiva, da dove i cittadini sono e vanno concretamente. Il punto di partenza è quindi l'architettura viva fatta di persone che camminano, che hanno relazioni, che comunicano.

La creazione di punti di accesso pubblici che evidenzino e rendano disponibili a strati ampi di popolazione le potenzialità di cooperazione e partecipazione della rete è in questo contesto decisivo della sopravvivenza stessa di semplici aspirazioni ad una società democratica.

In questo modo la realizzazione di una rete locale connessa ad Internet al Forte Prenestino che consenta l'accesso pubblico sia in lettura che in scrittura assume un senso che va ben oltre la realizzazione di un servizio alla cittadinanza.

Il punto è rendersi conto che al contrario del senso comune che vede la rete come "un servizio", la rete è un attività generata da persone. Gli apparati, i collegamenti ed i programmi sono solo un medium, un ambiente dove la rete effettiva si realizza.

Infatti una *freenet* è un mezzo per la progettazione pratica della città digitale, di un uso della rete da parte di utenti a cui la tecnologia offre potenti opportunità aggiuntive ed un'apertura a nuove esperienze

Una semplice rete locale connessa ad Internet apparentemente è solo un aspetto parziale di un processo di questo tipo, è solo uno strumento, ma gli strumenti possono abilitare dei comportamenti prima impensabili, possono contribuire ad addestrarci ed ad addestrare, come progettisti ed utenti.

"Il dominio creato da un progetto è un dominio in cui vivono le persone" (T.Winograd-F.Flores).

La struttura

Il cablaggio strutturato con una topologia *collapsed backbone* è realizzato secondo le specifiche Fast Ethernet (100 Mbit) ed e' in grado di coprire l'intera struttura del forte.

Il centro stella è un Hub/switch 10/100 Mbit che connette hub sia a 10 che a 100 Mbit, un router isdn garantisce la connettività internet. Sono attualmente configurati due server basati su Linux e sono in corso di reperimento ed installazione i client. E' previsto, entro qualche mese, l'attivazione di un collegamento tramite dedicata.

Gli spazi attualmente collegati alla dorsale sono:

- Segreteria
- Sala da the
- Pub
- AvANa
- Infoshop
- Cinema

E' in corso di completamento il collegamento degli altri laboratori alla dorsale.

BWN
Brain Workers Network

Ci stiamo addentrando in un campo poco conosciuto. I Brain Workers non sono un soggetto a tutt'oggi completamente definito. Quali sono le esigenze negate che impediscono lo sviluppo di comunità che producano con modalità orizzontali traendo reddito dalla propria attività? Quali gli strumenti che favoriscono la produzione in proprio? A queste domande tenteremo di dare una risposta, abbozzando una ricerca, che dovrà essere il meno possibile teorica ma basata sulla sperimentazione e sull'uso degli strumenti che verrano costruiti dal progetto.

Lo scopo principale del progetto è la costruzione di un ambiente di groupware pubblico, una piattaforma di cooperazione lavorativa fuori dall'azienda, legata al lavoro ma in modo non esclusivo. Ugualmente utilizzabile in un progetto di autoimpresa quanto nell'azione politica o nel attività culturale quanto di supporto nel funzionamento di un centro sociale.

L'orientamento del sistema non è predeterminato dal progetto: questo vuole essere un ambiente di lavoro in cui noi tutti siamo coinvolti come progettisti ed utenti del sistema.

BWN pone indirettamente il problema delle nuove libertà elettroniche e della cittadinanza digitale e vuole essere un contributo alla consapevolezza organizzativa delle nuove forme del lavoro.

Gli obiettivi prioritari del progetto sono:

- Creazione di una piattaforma software dedicata alla cooperazione produttiva ed alla condivisione;
- Incentivazione alla produzione in proprio di progetti;
- Incentivazione alla creazione di comunità di interessi.

Il sistema è attualmente in fase di sviluppo.

La natura del progetto OsservatorioDiritti è quella di un servizio di informazione e consulenza sui "diritti e doveri" della comunicazione telematica.

Gli scopi del progetto sono quelli di:

- offrire una informazione completa ed aggiornata sulle leggi che regolamentano la comunicazione telematica in Italia,
- fornire consulenza legale per la soluzione di controversie nate dall'uso degli strumenti della comunicazione telematica;
- stimolare una ampia conoscenza dei fenomeni legati alla forme comunicative cui la diffusione della rete Internet ha dato impulso.

Il progetto è volto quindi alla creazione di un sistema informativo, consultabile on-line, circa le leggi e le norme che regolano le transazioni telematiche nel nostro paese (e-commerce; copyright, privacy, telelavoro etc.) ed alla realizzazione di un servizio di consulenza legale nel campo del Diritto e dell'Informazione.

Il progetto mira a diventare un punto di riferimento per coloro i quali necessitano di una informazione chiara, completa, aggiornata e facilmente accessibile circa le leggi che regolamentano l'uso delle risorse utilizzabili su Internet e in favore di quanti necessitano di una consulenza qualificata nella soluzione di controversie originate dalle attivita' svolte in ambito info-telematico.

L'esigenza di creare un Osservatorio dei Diritti nasce infatti dalla constatazione che molti dei soggetti che utilizzano la telematica multimediale per lavorare o per fare informazione on-line sono fatti oggetto di interventi che vanno a restringere o impedire la loro iniziativa individuale e sociale.

La rivista vuole essere il punto di contatto tra i progetti Cybersyn II: FORThnet, Brain Workers Network, Osservatorio Diritti e tutte le persone interessate a collaborare ed a seguire l'evoluzione dei progetti.

All'interno della webzine trovate informazioni sullo stato dell'arte dei progetti Forthnet, Osservatorio, BWN, e un'apposita area di discussione per parlarne insieme, le news dalla redazione ed amenità varie.

Scopi

Obiettivo della webzine è quello di fornire una mappa dei saperi, dinamica e flessibile, anche se parziale, a chiunque ne abbia bisogno.

Nella webzine trovate i collegamenti a molteplici risorse:

- sw, manualistica progetti e specifiche funzionali realtive ad argomenti tecnici;

- indirizzi, informazioni relative a persone disponibili a collaborare a progetti specifici;

- archivi di leggi e sentenze - consulenze di avvocati

- riflessioni sullo stato dell'arte della ricerca tecnologica e sulle modifiche socio-antropologiche del mondo del lavoro che queste inducono.

L'intenzione di socializzare le nostre esperienze di persone inserite nelle dinamiche produttive e comunicative dell'economia/mondo,

nasce dalla constatazione che siamo assolutamente disabituati a raccontare le nostre esperienze, a confrontarle con quelle di altre persone, a individuarne somiglianze e differenze. L'idea allora e' di fare il primo passo, raccontandosi ed ascoltandosi, imparando a farlo potremmo scoprire soluzioni adottate da altri che fanno al caso nostro o ricevere suggerimenti su come relazionarsi al datore di lavoro, oppure ad un committente.

Potremmo anche scoprire insieme come condividere le proprie opere senza rischiare di farsele soffiare da sotto il naso da grandi imprese. Potremmo imparare ad ironizzare su problemi e difficolta'.

Struttura della Web Zine

La forte relazione tra gli argomenti trattati all'interno della rivista evidenzia l'insufficienza della struttura gerarchica propria dell'indice "cartaceo". Ad esempio appare evidente che argomenti come e-commerce non sono comprensibili unicamente sotto il profilo giuridico ma lo sono insieme all'aspetto tecnico ed organizzativo. Per questo ci siamo immaginati un percorso orizzontale, rizomatico. Sara' possibile accedere allo stesso argomento da diverse sezioni della rivista. E' per questo che ogni sezione avrà la propria mappa sensibile dei nodi (gli articoli o le sottosezioni) oltre al classico indice lineare.

E' forse inutile sottolineare come la rivista sia aperta a collaborazioni di vario tipo, e che sono proprio queste collaborazioni a costituirne la ricchezza.

18 dicembre 1999

forte prenestino

Iniziativa CyberSyn II

h 18:30 (sala Cinema):
I PROGETTI CYBERSYN II - PRESENTAZIONE
DIBATTITO SU LAVORO/COOPERAZIONE/DIRITTI

Interverranno: Tommaso Tozzi, Ferry Byte, Gomma, Raf Valvola, Patrizio Di Nicola, Alessandro Ludovico, Paolo Virno, Bulk_Loa_Hacklab_Milano, Hacklab-Firenze

h 00:00 (dance hall Sala Concerti Invernale)
CONCERTO MULTIMEDIALE :

DOUBLE NELSON (dalla Francia)
+ ROMA SUD TRACKERS
(in streaming su www.forteprenestino.net)

INSTALLAZIONI:

Premier CANDIDA TV
La Tv elettrodomestica (proiezione prima puntata dopo il Dibattito - cinema): una televisione elettrodomestica abitualmente presente ma che prolifera solo in caso di abbassamento delle difese immunitarie.

SCIATTO PRODUZIE
Bassa frequenza. Rigeneratori acustici-esperienza di percezione liminare.

KEROSENE-ALTERVOX
Balcani-Frammenti a fumetti Trenta autori provenienti da Croazia, Albania, Serbia, Montenegro, Slovenia, Ungheria, Russia, Ucraina, Macedonia e Bosnia nella prima mostra che apre uno spiraglio sulla vitale scena underground balcanica. (12 pannelli con tavole a fumetti, note e commenti esplicativi).

INFOXOA
La comunicazione a rete

SNAFU & DOLLYOKO
ACID TEST (VIDEO VERSION) Installazione digitale a frames (HTML + AVID), by Snafu and Dollyoko.

VIDEO INTERVISTA con GRAHEME MATSUKO
(Mongrel Project) The Linker.

INFO-CORNERS:

DECODER (Shake Edizioni Underground)
STAR TREK Corner
MIR (Men In Red - Rivista autoprodotta di Ufologia Radicale)
INFOXOA (Zona di quotidiano movimento)
CANDIDA TV (Una televisione elettrodomestica)
NEURAL (Media Strategici+Suoni Artificiali+Visioni Sintetiche+Universi Alieni)

POSTAZIONI INTERNET:

SALA DA THE: Media Lounge - PUB, TAVERNA, INFOSHOP: Browsing&Chatting&Streaming

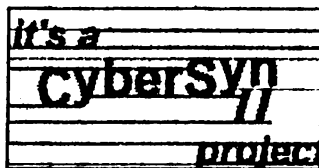
hackSPERIMENTAZIONI:

PGP keysigning party - windows erasing actions - freemastering di cd-rom

L'INIZIATIVA E' IN SOLIDARIETA' CON CPA-FI-SUD, BULK-LOA-MILANO

Cybersyn II ha goduto della collaborazione consapevole o meno di (in ordine casuale):

Kyuzz, Jerry Cornelius, Netdiver, Inr, BofH, the n0thing, Newmark, Graffio, Next, Cromo, t-Bazz, Ferry Byte, Psy, Sillok, Snd, Snafu, Macchina, Rent, Victim, Magius, Peter Pan, Alef, Enkidu, Semola, Yuk, William Maddler, Valerio Sciatto, Coast, Mindwarp, Adi, Zapathustra, Lucio, loop, Brat Machine Grafic, soprattutto il Forte e anche tutta la Rete (cosi non scordiamo nessuno ;-)

it's a cyberSyn II projec

AvANa.Net

avana@kyuzz.org

www.forteprenestino.net

L'idea guida di AvANa.Net è quella di partire dalla condivisione del sapere sociale utilizzando uno strumento, la Rete, la cui qualità assoluta è quella di essere estremamente flessibile rispetto alla possibilità di far circolare qualsiasi tipo di informazione, audio, video o testuale, in una prospettiva di comunicazione e produzione simultaneamente autonoma e cooperativa.

Poichè siamo consapevoli che in un contesto come quello attuale il sapere e la comunicazione di informazioni investono direttamente ogni aspetto della produzione di valore (e di valori), AvANa vuole essere una fabbrica sociale di idee orientata a rompere i meccanismi del lavoro salariato dipendente e ribaltare la logica del lavoro servile che, supportata dall'inaccessibilità all'istruzione, ai saperi ed alle conoscenze, è l'arma più potente delle nuove forme di esclusione, in quanto, proprio a causa del legame strettissimo fra accesso al sapere e lavoro, tale mancanza diventa automaticamente assenza di lavoro, di denaro e di diritti.

L'azione di Avana vuole essere una battaglia per l'uso sociale delle tecnologie che consentono una efficace e rapida socializzazione del sapere e la cui circolazione e acquisizione definisce sempre più la possibilità concreta di intervenire sui processi produttivi globali e si riversa direttamente sui profili professionali di tantissimi lavoratori che, dalla possibilità di utilizzare e mettere in comune quel sapere, ricavano il proprio reddito.